

# **PEMBUATAN GAME ANDROID “KATAMORGANA” MENGGUNAKAN UNITY**

Tugas Akhir

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret



Disusun Oleh:

**RIA KHUSNUL KHOTIMAH**

**NIM. M3113121**

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2016**

# **PEMBUATAN *GAME* ANDROID “KATAMORGANA” MENGGUNAKAN UNITY**

Tugas Akhir

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya pada Program  
Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret



Disusun Oleh:

**RIA KHUSNUL KHOTIMAH**

**NIM. M3113121**

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PEMBUATAN GAME ANDROID “KATAMORGANA” MENGGUNAKAN  
UNITY**

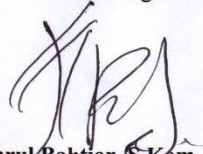
Disusun Oleh:

**RIA KHUSNUL KHOTIMAH**

**NIM. M3113121**

Tugas Akhir ini telah disetujui dan disahkan oleh dewan penguji  
pada tanggal 21 Juni 2016

Pembimbing

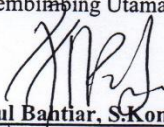


**Firma Sahkul Bahtiar, S.Kom., M.Eng.**

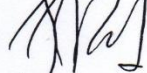
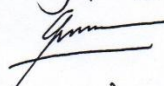

**NIDN. 0601028502**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PEMBUATAN GAME ANDROID “KATAMORGANA” MENGGUNAKAN**  
**UNITY**

Disusun Oleh:  
**RIA KHUSNUL KHOTIMAH**  
**NIM. M3113121**

Pembimbing Utama  
  
**Firma Sahrul Bantiar, S.Kom., M.Eng.**  
**NIDN. 0601028502**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir  
Program Diploma III Teknik Informatika pada: 21 Juni 2016

- |              |                               |   |  |   |
|--------------|-------------------------------|---|--|---|
| 1. Penguji 1 | Firma Sahrul B. S.Kom., M.Eng | ( |  | ) |
|              | NIDN. 0601028502              |   |  |   |
| 2. Penguji 2 | Taufiqurrakhman NH, S.Kom     | ( |  | ) |
|              | NUPN. 9906006780              |   |  |   |
| 3. Penguji 3 | Yudha Yudhanto, S.Kom         | ( |  | ) |
|              | NIDN. 99903101320             |   |  |   |

Disahkan Oleh :

  
Ketua Program Studi  
DIII Teknik Informatika UNS  
  
**Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs**  
**NIP. 19810413 200501 1 001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Surakarta, 29 Mei 2016

Ria Khusnul Khotimah  
NIM. M3113121

## MOTTO

*“Jika Allah berkehendak kau akan menang, maka Allah akan mengalahkan siapapun yang akan mengalahkanmu. A relationship with Allah is the most important relationship you can have ”*

**~Ria Khusnul K~**

*“Stop Wishing, Start Doing. ”*

**~Ria Khusnul K~**

*“Kadang aku berharap mereka jatuh dan di bawahku, tapi aku tidak akan membiarkan keberhasilanku aku dapatkan dengan membuat mereka jatuh bukan dengan cara aku ke atas.”*

**~Ria Khusnul K~**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

Yang tercinta Keluargaku

Bapak Jono, Ibu Yatmi, kakakku Amir Sofyan, adikku Arga Ulya Abdurrahman dan Assyifa Mustika Nahari serta keluarga besar ku

Atas dukungan, bimbingan, kasih sayang dan pengorbanan yang tak dapat dinilai dengan apapun Semangat juangmu adalah dorongan bagiku untuk berani menatap tantangan kehidupan.

Bapak Ibu Dosen D3 Teknik informatika FMIPA UNS

Atas bekal ilmu pengetahuan untukku dalam menapaki masa depan

Teman-teman kos Zahra Radhisa,

Atas kebersamaan, rasa kekeluargaan dan kasih sayang yang sangat luar biasa yang kalian berikan kepada ku.

Sahabat-sahabatku seperjuangan yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

Almamaterku Universitas Sebelas Maret Surakarta serta teman-temanku angkatan D3 Teknik Informatika 2013 khususnya untuk TI-C yang luar biasa

Terima kasih atas segala dukungan , semangat dan kehangatan persahabatan yang kalian berikan dalam hidupku

Semua pihak yang telah membantu

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PEMBUATAN *GAME* ANDROID “KATAMORGANA” MENGGUNAKAN UNITY”. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.*) pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc(Hons)., Ph.D., selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Firma Sahrul Bahtiar S.Kom,M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.
6. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, semua jenis saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Surakarta, 24 Mei 2016



Ria Khusnul Khotimah

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN .....	4
PERNYATAAN .....	5
MOTTO .....	6
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	7
KATA PENGANTAR .....	10
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR GAMBAR .....	14
INTISARI .....	16
ABSTRACT.....	17
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Perumusan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6 Metodologi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.7 Sistematika Penulisan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 <i>Game Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Tipe-tipe <i>Game Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Android.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Pengertian Android .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 Versi Android.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Unity 3D.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.7	Bahasa Pemrograman C# .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	Adobe Illustrator .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Use Case Diagram .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ANALISIS DAN PERANCANGAN <i>GAME</i> .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Konsep Dasar Proyek Pengembangan <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1	Konsep Dasar <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2	Proposal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3	Target Pemain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4	Dukungan <i>Platform</i> , Teknologi dan <i>Multiplayer</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Manajemen Proyek Pengembangan <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	Kebutuhan dan Peran / Tugas Tim Pengembang <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam Pengembangan <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam Implementasi <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Perancangan Dasar <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1	<i>Gameplay</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2	Playability .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3	Genre .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Perancangan Asset dan Seni <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1	Perancangan Konsep Seni .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2	Perancangan Lingkungan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3	Perancangan Daftar Misi dan Desain Level .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.4	Perancangan Musik Background dan Suara Efek .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.5	Perancangan Pengaturan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.6	Perancangan Antarmuka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.7	Fitur Tambahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Spesifikasi Kebutuhan <i>Game</i> Fungsional (SRS Functional) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IMPLEMENTASI DAN EVALUASI <i>GAME</i> .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1	Implementasi Asset dan Seni .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Implementasi Konsep Seni .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Implementasi Lingkungan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	Implementasi Desain Level.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4	Implementasi Musik dan Suara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5	Implementasi Pengaturan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.6	Implementasi Antarmuka.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.7	Implementasi Fitur Tambahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Teknis Pemrograman.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Pembuatan <i>Scene</i> Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Pembuatan <i>Scene Setting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Pembuatan <i>Scene Credit</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Pembuatan <i>Scene</i> Pilih Jenis <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5	Pembuatan <i>Scene</i> Pilih Level Arcade.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.6	Pembuatan <i>Scene</i> Pilih Tingkat Level Arcade.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.7	Pembuatan <i>Scene</i> Pilih Tingkat Level Timer.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.8	Pembuatan Tombol <i>Back</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.9	Pembuatan <i>Lock Level</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.10	Pembuatan <i>Scene Gameplay</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Pengujian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Perilisan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5	<i>Build Application</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1.</b>	<b>Simbol dalam Use Case Diagram .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 1.</b>	<b>Penjelasan Level Game .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 2.</b>	<b>Tampilan Sistem.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 1.</b>	<b>Uji Coba Game.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 2.</b>	<b>Pengujian pada Device Android.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Distribusi Android .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2. Tampilan Unity 3D Free License ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3. Tampilan Adobe Illustrator C6.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1. Rancangan Dasar Level Arcade .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2. Rancangan Desain Dasar Level Timer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3. Rancangan Pengaturan .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4. Rancangan Sudut Pandang Game...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5. Rancangan Tampilan Judul Game..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6. Rancangan Menu Utama .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7. Rancangan Submenu .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8. Rancangan Pilihan Tipe Level.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9. Rancangan Tingkatan Level Timer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10. Rancangan Pilih Level Arcade .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11. Rancangan Pilih Tingkatan Level Arcade	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12. Rancangan Menu Pause Game .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13. Rancangan Menu Keluar Game....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14. Rancangan Bar Waktu dan Poin...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15. Rancangan Menu Menang Game .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16. Rancangan Menu Kalah <i>Game</i> .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17. Rancangan Tutorial dan Intruksi Game (Tutorial and Instructions Screen) pada Level Timer.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18. Rancangan Tutorial dan Intruksi Game (Tutorial and Instructions Screen) pada Level Arcade.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19. Rancangan Kredit Game (Credits Title Screen)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20. Rancangan Highscore .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 21. Rancangan Tombol Petunjuk .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 22. Use Case Tampilan Mainmenu ....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 23. Use Case Tampilan Menu Play ....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 24. Use Case Tingkatan Level.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 25. Usecase Player .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1. Konsep Seni .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2. Tampilan Lingkungan pada Gameplay Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3. Desain Awal Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4. Desain Level 10 Huruf Acak .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5. Desain Level 15 Huruf Acak .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6. Desain Level 20 Huruf Acak .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7. Implementasi Musik dan Suara .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8. Tampilan Pengaturan Musik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9. Implementasi Sudut Pandang .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10. Tampilan Judul Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11. Tampilan Menu Utama.....	Error! Bookmark not defined.

**Gambar 4. 12.** Tampilan Submenu.....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 13.** Tampilan Pilih Jenis Level .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 14.** Tampilan Tingkatan Level Timer.**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 15.** Tampilan Level pada Jenis Level Arcade**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 16.** Tampilan Tingkatan Level Arcade**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 17.** Tampilan Menu Pause .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 18.** Tampilan Bar Waktu dan Poin .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 19.** Tampilan Menu Menang .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 20.** Tampilan Menu Kredit .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 21.** Tampilan Highscore .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 22.** Tampilan Tombol Petunjuk (hint) **Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 23.** Potongan Script Mainmenu .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 24.** Potongan Script Sound .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 25.** Potongan Script Scene Pilih Jenis Level**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 26.** Potongan Script Scene Pilih Level Arcade**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 27.** Potongan Script Scene Pilih Tingkat Level Arcade**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 28.** Potongan Script Scene Pilih Tingkat Level Arcade**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 29.** Potongan Script Tombol Back.....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 30.** Potongan Script Pembuatan Lock Level**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 31.** Potongan Script Random Soal.....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 32.** Potongan Script Pemanggilan Pop Up Pause / Rehat**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 33.** Potongan Script Cek Jawaban .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 34.** Potongan Script Tombol Restart ..**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 35.** Potongan Script Pop Up Win, Poin dan Juara**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 36.** Potongan *Script Game Over*.....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 37.** Potongan Script Tombol Petunjuk**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 38.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Pertama**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 39.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Kedua**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 40.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Ketiga**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 41.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Keempat**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 42.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Kelima**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 43.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Keenam**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 44.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Ketujuh**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 45.** Hasil Kuisioner Pertanyaan Kedelapan**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 46.** Tampilan Awal Unity 3D .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 47.** Tampilan Load Android SDK .....**Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 48.** Tampilan Menu *Build Setting* Simpan *Keystore***Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 49.** Tampilan Menu Bulid Setting Password *Keystore***Error! Bookmark not defined.**  
**Gambar 4. 50.** Tampilan Menu Bulid Setting Alias**Error! Bookmark not defined.**

**Gambar 4. 51.** Tampilan Menu Bulid Setting Password Alias **Error! Bookmark not defined.**

**Gambar 4. 52.** Tampilan Compile Game ..... **Error! Bookmark not defined.**

## INTISARI

Ria Khusnul Khotimah, 2016. **Pembuatan *Game* Android “Katamorgana” Menggunakan Unity**. Program Diploma III Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Android merupakan sistem operasi untuk aplikasi mobile berbasis Linux dan sebuah sistem *open source* yang memungkinkan pengguna untuk membuat sendiri dan mengembangkan aplikasi mereka di atasnya. Seiring perkembangan industri *game mobile* yang semakin pesat, *game* sekarang ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata.

Pada pembuatan ini dikembangkan sebuah *game* “Katamorgana” pada *platform* Android yang memberikan informasi mengenai kata baku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dibuat menggunakan Unity3D.

Metodologi yang digunakan adalah metode analisa dengan pengumpulan informasi, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian terhadap *game* ini. Penelitian ini menghasilkan *game* yang dapat dijalankan di beberapa *Device* android dan *game* ini telah berhasil diuji dan hasilnya berhasil menjalankan *game* sesuai dengan perancangannya

Kata kunci: *Game*, Unity, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kata Baku



## ABSTRACT

Ria Khusnul Khotimah, 2016. **The making of Android-based *Game* “Katamorgana” using Unity.** Diploma III Program of Information Engineering, Faculty of Mathematic and Science. Sebelas Maret University.

Android is an operating system for Linux based mobile applications and an open source operating system that allows user to create and develop their own application on it. As the fast growth of mobile gaming industry now *game* doesn't work as entertainment only.

In this research an *game* “Katamorgana” will be developed on Android platform which giving information regarding the raw words of Kamus Besar Bahasa Indonesia which created using Unity 3D

The method that used is the analysis method which include of gathering information, system design , implementation , and testing about this *game*. This research resulted in a *game* that can be run in several android *Devices* and This *game* has been successfully tested and the result are successfully running the *game* in according with its design.

Keywords : *Game*, Unity, Kamus Besar Bahasa Indonesia, the raw words